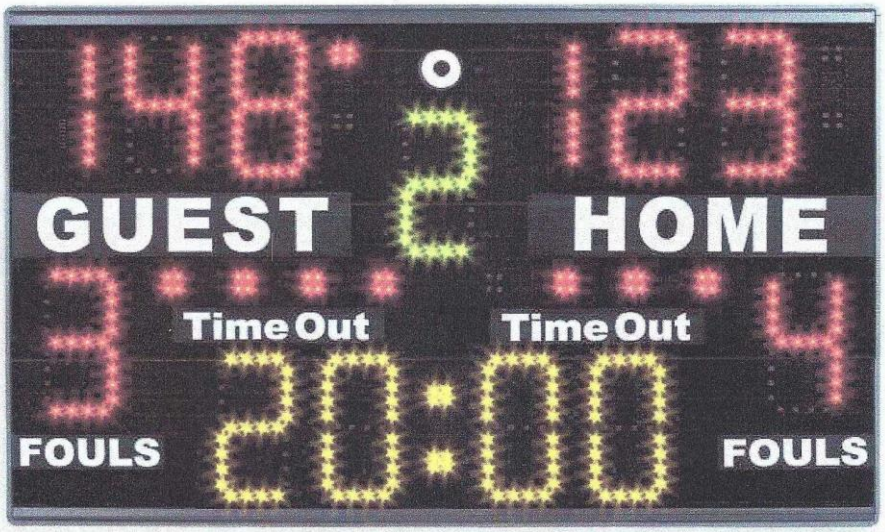
Marquoirs
(mobile INDSE + CSPT)
Chronos des 14-24 sec

Modes d’emploi
&
Règles 14-24 sec

Mode d’emploi du marquoir mobile



Art. 160 PS-M

Art. 828 (Option)
Battery

Art. 169A (Option)
Battery charger

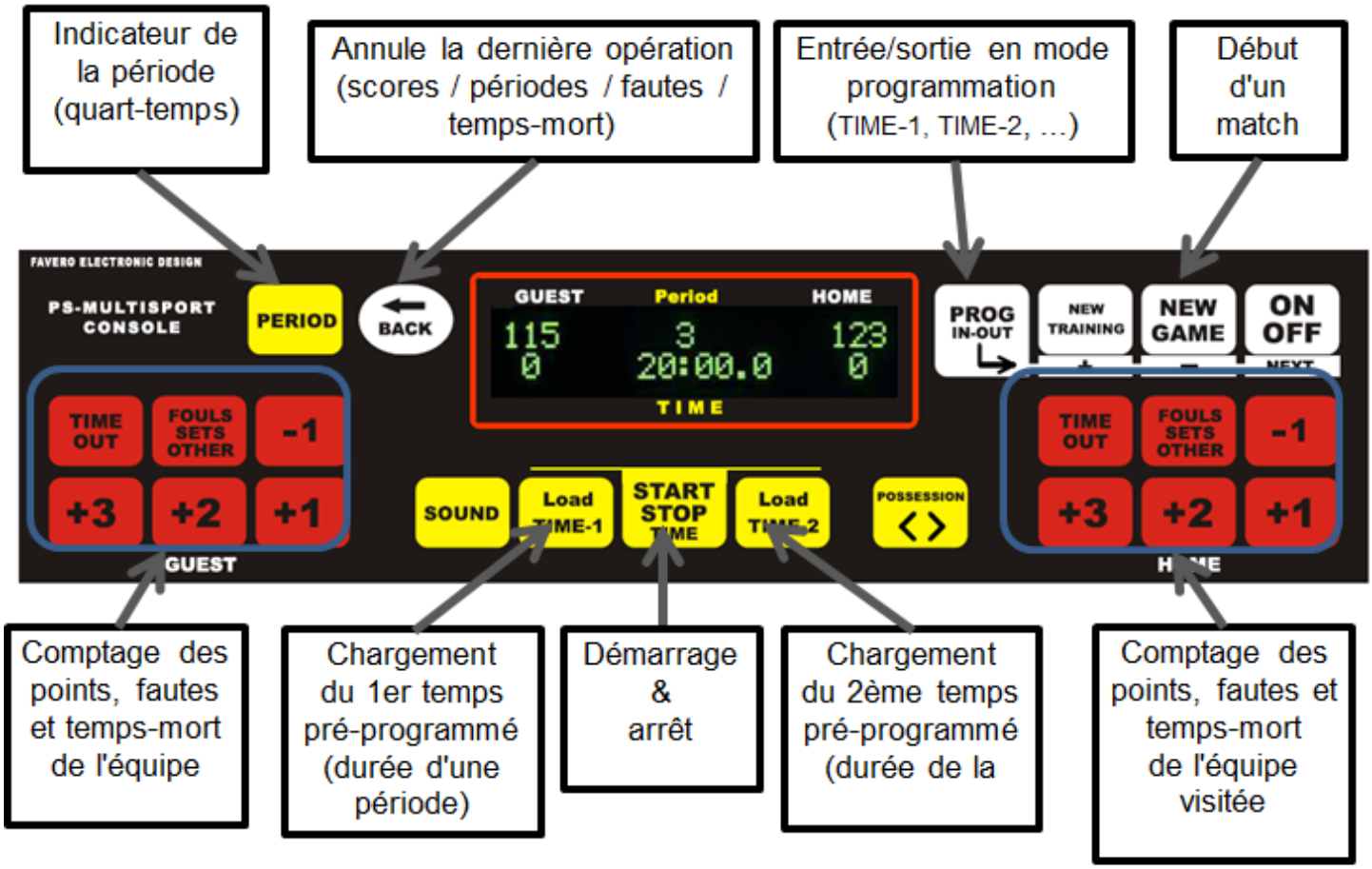
Art. 169B (Option)
Battery charger

Keyboard console

Art.167 (Option)
Carrying case

Favero®
ELECTRONIC DESIGN
www.favero.com

Résumé :



Séquence de début de match :

- ON OFF — Allumer le marquoir
- NEW GAME — Démarrer un nouveau match
- Load TIME-1 — Charger le timer de la 1ère période
- PROG IN-OUT — Reprogrammer le timer si le temps n'est pas celui de la catégorie
- PERIOD — Indiquer la 1ère période
- FOULS SETS OTHER — Mettre à zéro les 2 compteurs de fautes d'équipe

Séquence de fin de quart-temps

- Load TIME-1 — Recharger le timer de la 1ère période
- PERIOD — Incrémenter le compteur de période
- FOULS SETS OTHER — Mettre à zéro les 2 compteurs de fautes d'équipe
- TIME OUT — Remettre à zéro les 2 compteurs de temps mort (entre le 2ème et le 3ème quart-temps)

Mode d'emploi complet :

FRANÇAIS

PS-M Portable Scoreboard - Multisport

INSTRUCTIONS TECHNIQUES

ALIMENTATION

Pour l'alimentation électrique depuis le réseau, utiliser l'alimentateur (100-240Vac) fourni.
Pour l'alimentation avec piles, utiliser la pile de 12V optionnelle (art. 828). La durée typique de la pile est de 8 à 10 heures. Il est préférable de la recharger après chaque utilisation avec le chargeur de piles prévu à cet effet (art. 169): ne laissez pas la pile déchargée car alors elle se détériore.

FONCTIONNEMENT

PS-M est l'idéal pour de nombreux sports comme: le basket, le volley-ball, le football à 5 et à 7, le water-polo, le hand-ball, le kick-boxing, le tennis de table, etc.. Il est en outre recommandé pour les sports ou les entraînements qui se déroulent avec des séquences d'action/pause comme la boxe, le taekwondo, le spinning, etc.

Mise en service et arrêt
Mettre en service et éteindre avec la touche "*ON-OFF*". Quand PS-M est éteint, l'indication [*OFF*] reste allumée sur l'écran de la console de commande afin d'indiquer la présence de la tension d'alimentation.

Visualisations
Toutes les indications visualisées sur le tableau d'affichage apparaissent aussi sur l'écran de la console de commande placée derrière le tableau d'affichage.

Début d'un nouveau match/combat
Pour faire débuter un nouveau match/combat appuyer sur la touche "*NEW GAME*". Cela provoquera la mise à zéro de toutes les visualisations.

Chargement du temps du match/combat
Les deux touches "*LOAD TIME-1*" et "*LOAD TIME-2*" chargent les temps de durée différente pour gérer le temps de la compétition et le temps de la pause (ou des prolongations) d'une rencontre. Pour modifier ces temps et pour régler la modalité de chronométrage en avant ou à reculons, voir le chapitre PROGRAMMATION.
Pour la modalité de chronométrage en avant, avant que le chronomètre se mette à zéro, le temps final d'arrivée est visualisé pendant 2 secondes.

Déclenchement et arrêt du chronomètre
La touche "*START STOP TIME*" permet de faire débuter, arrêter et de faire repartir le chronométrage. Quand le chronométrage est arrêté les 2 points de séparation minutes/secondes restent allumés fixes et ils clignotent quand le chronométrage est en cours.
A la fin du temps programmé est activée la signalisation sonore finale.
Quand le chronométrage est à reculons, il est possible d'habiliter la visualisation des dixièmes de seconde durant la dernière minute de la compétition (utile pour le basket, le water-polo, ..).

Attribution des scores
Les touches "*+1*", "*+2*", "*+3*" augmentent les scores de la valeur indiquée sur les touches.
La touche "*-1*" diminue le score d'une unité.

Attribution des Fautes/Sets/Autres
La touche "*FOULS/SETS/OTHER*" augmente le chiffre respectif; après 9 le chiffre s'éteint puis recommence à zéro. Pour l'éteindre immédiatement maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde; réappuyer sur la touche pour la rallumer (sur zéro).

Attribution des Temps morts
Avec la touche "*TIME OUT*" il est possible d'allumer, avec remplissage en séquence, les quatre points lumineux correspondant aux quatre temps morts par équipe. En appuyant sur la touche une cinquième fois tous les quatre s'éteignent.

Attribution de la Possession de jeu
La touche "*POSSESSION*" allume alternativement le point qui indique la possession du ballon (ou la période de jeu); pour l'éteindre, maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde.

Attribution des Périodes
La touche "*PERIOD*" augmente le chiffre qui indique le nombre de périodes de jeu; après 9 le chiffre s'éteint puis recommence à zéro. Pour

'éteindre immédiatement maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde.

Annulation d'une opération
La touche "*BACK*" annule la dernière opération faite sur toutes les indications (scores, périodes fautes, temps mort, possession) mais le temps du chronométrage N'EST PAS MODIFIÉ. Il est possible d'annuler au maximum les 3 dernières attributions.

Début d'un nouvel Entraînement
La touche "*NEW Training*" prédispose le tableau d'affichage pour fonctionner seulement comme minuteur pour l'entraînement, excluant la gestion des scores, fautes, périodes, temps mort et possession. Est visualisé seulement le temps d'action ou de pause et le nombre de cycles action/pause effectués. Pour faire débuter une session d'entraînement, appuyer sur la touche "*NEW Training*" puis sur la touche '*START STOP TIME*' pour faire partir/arrêter le chronométrage. Voir le chapitre Programmation pour régler le temps d'action, de pause et le nombre de cycles.

Signaux acoustiques
La touche "*SOUND*" actionne manuellement le signal acoustique (avec le type de son et de volume défini lors de la programmation). Quand le **Volume son=[0]**, (voir chapitre Programmation), sur l'écran de la console de commande est visualisé un [#] devant le chronomètre et aucun signal sonore ne sera déclenché à la fin du temps.

CONNEXION DE PLUSIEURS TABLEAUX D'AFFICHAGE

Il est possible de connecter entre eux plusieurs tableaux d'affichage, installés dans des positions différentes, améliorant ainsi la visibilité du public et des athlètes.
Pour ce faire, utiliser un simple câble téléphonique à 4 fils muni de connecteurs de type RJ11; insérer un connecteur dans la porte 'OUT" se trouvant sur le côté gauche de la console de commande du tableau d'affichage 1, et l'autre connecteur dans la porte "IN" du tableau d'affichage 2 où seront répétées les visualisations. Sur demande sont disponibles des câbles de 2,5m, 15m, 30m, 100m.
De cette manière il est possible de connecter entre eux plusieurs tableaux d'affichage en cascade.

PROGRAMMATION

Sélection de la langue
Appuyer sur la touche "*PROG IN-OUT*" pendant 2 secondes puis sur les touches "+" et "-" pour sélectionner la langue préférée.
Réappuyer sur "*PROG IN-OUT*" pour terminer la programmation de la langue.

Le tableau d'affichage peut se trouver en mode de fonctionnement MATCH après avoir appuyé sur "*NEW GAME*", ou bien en mode ENTRAINEMENT après avoir appuyé sur "*NEW TRAINING*". Selon le dernier mode de fonctionnement sélectionné, en entrant en programmation avec la touche "*PROG IN-OUT*" on peut accéder et modifier seulement les paramètres qui concernent ce type de fonctionnement.

Appuyer sur la touche "*PROG IN-OUT*" pour entrer et sortir de la programmation.
Utiliser les touches "+" et "-" pour modifier la valeur du paramètre visualisé et les maintenir appuyées pour changer rapidement. Utiliser la touche "*NEXT*" pour passer au paramètre suivant.

Menu de programmation MATCH ["PROGRAMMATION MATCH"]

Time-1: MINUTES [de 0 à 99]
Définit les minutes de jeu de TIME-1. Utiliser les touches "+" et "-" pour changer la valeur. Les maintenir appuyées pour changer rapidement.
Appuyer sur "*NEXT*" pour passer au paramètre suivant ou "*PROG IN-OUT*" pour terminer la programmation.

Time-1: SECONDES [de 0 à 59]
Définit les secondes de jeu de TIME-1.

Time-2: MINUTES [de 0 à 99]
Définit les minutes de jeu de TIME-2.

Time-2: SECONDES [de 0 à 59]
Définit les secondes de jeu de TIME-2.

Compte: [En avant, Areculons]
Définit si le chronométrage se fait en avant ou à reculons.
Volume son: [3 - 2 - 1 - 0]
Définit l'intensité du son; sélectionner: [3] = Fort, [2] = Moyen, [1] = Bas , [0] = Eteint.

Type de son: [1 - 2 - 3]
Définit le type de son en fin de temps ; sélectionner: [1] = son trillant, [2] = son continu, [3] = son intermittent.

Dernière min. 0.1s: [Yes - No]
Dixièmes de seconde durant la dernière minute de jeu. Permet d' habiliter [Yes] ou de bloquer [No] la visualisation des dixièmes de seconde durant la dernière minute de jeu pour le chronométrage à reculons; les secondes à la place des minutes et les dixièmes de seconde à la place des secondes.

Visualis. points [Yes - No]
Permet d'habiliter [Yes] ou de bloquer [No] la visualisation des scores; fonction utile pour certains sports ou pour des situations qui ne nécessitent pas cette visualisation.

Visualis. temps: [Yes - No]
Permet d'habiliter [Yes] ou bloquer [No] la visualisation du chronomètre; fonction utile pour certains sports ou pour des situations qui ne nécessitent pas cette visualisation.
Appuyer sur "*PROG IN-OUT*" pour terminer la programmation.

Menu de programmation ENTRAÎNEMENT ["PROGR. ENTRAINEMENT"]

Temps action: MINUTES [de 0 à 99]
Détermine les minutes du temps d'action. Modifier la valeur avec les touches "+" et "-". Les maintenir appuyées *pour changer rapidement. Appuyer sur "NEXT"* pour passer au paramètre suivant ou sur "*PROG IN-OUT*" pour terminer la programmation.
Temps action: SECONDES [de 0 à 59]
Détermine les secondes du temps d'action.

Temps pause: MINUTES [de 0 à 99]
Détermine les minutes du temps de pause suivant l'action.

Temps pause: SECONDES [de 0 à 59]
Détermine les secondes du temps de pause suivant l'action.

Nombre cycles: [de 0 à 99]
Définit le nombre de cycles action+pause. Si cette valeur est égale à 0 le nombre de cycles résulte infini et l'arrêt se fait seulement avec la touche "*START STOP TIME*".

Compte: [En avant, A reculons]
Définit le mode de chronométrage.

Volume son: [3 - 2 - 1 - 0]
Définit l'intensité du son; sélectionner [3] = Fort, [2] = Moyen , [1] = Bas, [0] = Eteint.

Type de son: [1 - 2 - 3]
Définit le type de son de début/fin des différentes périodes; sélectionner [1] = son trillant, [2] = son continu, [3] = son intermittent. Appuyer sur "*PROG IN-OUT*" pour terminer la programmation.

GARANTIE

La garantie est de 2 ans à compter de la date du document d'achat et comprend la réparation gratuite pour les défauts des matériels et de construction. Elle ne comprend pas les frais de transport.
La pile est exclue de la garantie.

LISTE CODES

Art.	Description	Larg. [cm]	Haut. [cm]	Prof. [cm]	Poids [kg]
Art. 160	***PS-M*** *Portable Scoreboard - Multisport* *Alimentateur extérieur inclus:* 100-240Vac 0,3-0,2A 60-50Hz	55,0	35,0	11,0	3,6
Art. 167	*Valisette pour le transport - 60x40cm*	60,0	40,0	11,4	2,5
Art. 828	*Batterie rechargeable 12V/7Ah*	15,0	12,0	6,5	2,4
Art. 169A	*Chargeur de batterie* 230Vac/13,8Vdc 500mA, prise Européenne	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169B	*Chargeur de batterie* 115Vac/13,8Vdc 500mA, prise Américaine	12,5	9,0	6,0	0,5
Art. 169U	*Chargeur de batterie 230*Vac/13,8Vdc 500mA, prise Anglaise	12,5	9,0	6,0	0,5

Mode d’emploi du chrono 14-24 sec INDSE

Résumé :

« ON-OFF » : pour allumer / éteindre les afficheurs 24 sec

« Sound test » : pour tester le buzzer ou attirer l’attention du/des arbitre(s)

« START » : pour redémarrer le chrono à partir de la valeur affichée

« STOP » : pour stopper le chrono

« LOAD SHOT TIME » :

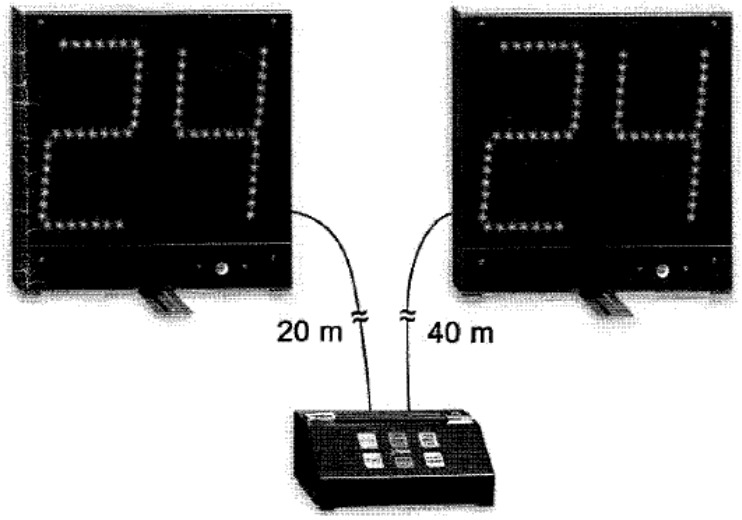
- **Si le chrono ne tourne pas :**
  - **1 pression remet le compteur à 24**
  - **2 pressions consécutives remettent le compteur à 14**
- **Si le chrono tourne :**
  - **1 pression remet le compteur à 24**

« START TIME-OUT » : lancement du décompte d’un temps mort (60 secondes)

Mode d'emploi complet :

KIT-24s

(Art.270-A, Art.270-B)



FRANÇAIS **INSTRUCTIONS TECHNIQUES**

FRANÇAIS KIT24s INSTRUCTIONS TECHNIQUES

INSTALLATION

Alimentation: 230Vca, 35VA MAX (Art.270-A).
Fusible: T 500 mA, 250Vca.
Alimentation: 115Vca, 35VA MAX (Art.270-B).
Fusible: T 1A, 250Vca.

Le constructeur décline toute responsabilité en cas de modification de ses appareils. Brancher la fiche à une prise munie de mise à la terre. La prise de courant doit être à proximité de l'appareil et d'accès aisé. Si la connexion permanente au réseau d'alimentation est nécessaire, elle doit être effectuée par un personnel qualifié qui devra veiller à installer un dispositif de sectionnement accessible. La prolongation éventuelle du câble d'alimentation des tableaux peut être effectuée avec un simple câble à 3 conducteurs.

FONCTIONNEMENT

La touche **ON OFF** displays allume et éteint les tableaux d'affichage.
Les touches **LOAD SHOT TIME** et **LOAD TIME-OUT** chargent respectivement 24 et 60 secondes, aussi avec le décompte en cours. Lorsque le comptage du temps est arrêté, la touche **LOAD_SHOT_TIME** charge 24 et 14 secondes de façon alternée.
La touche **STOP** interrompt le décompte en cours et la touche **START** le fait partir ou repartir depuis le point d'interruption.
La touche **Sound test** actionne momentanément le signalisateur acoustique.

Il est possible de changer les 2 temps de start en donnant des valeurs différentes de 24 et 60 secondes de la façon suivante:

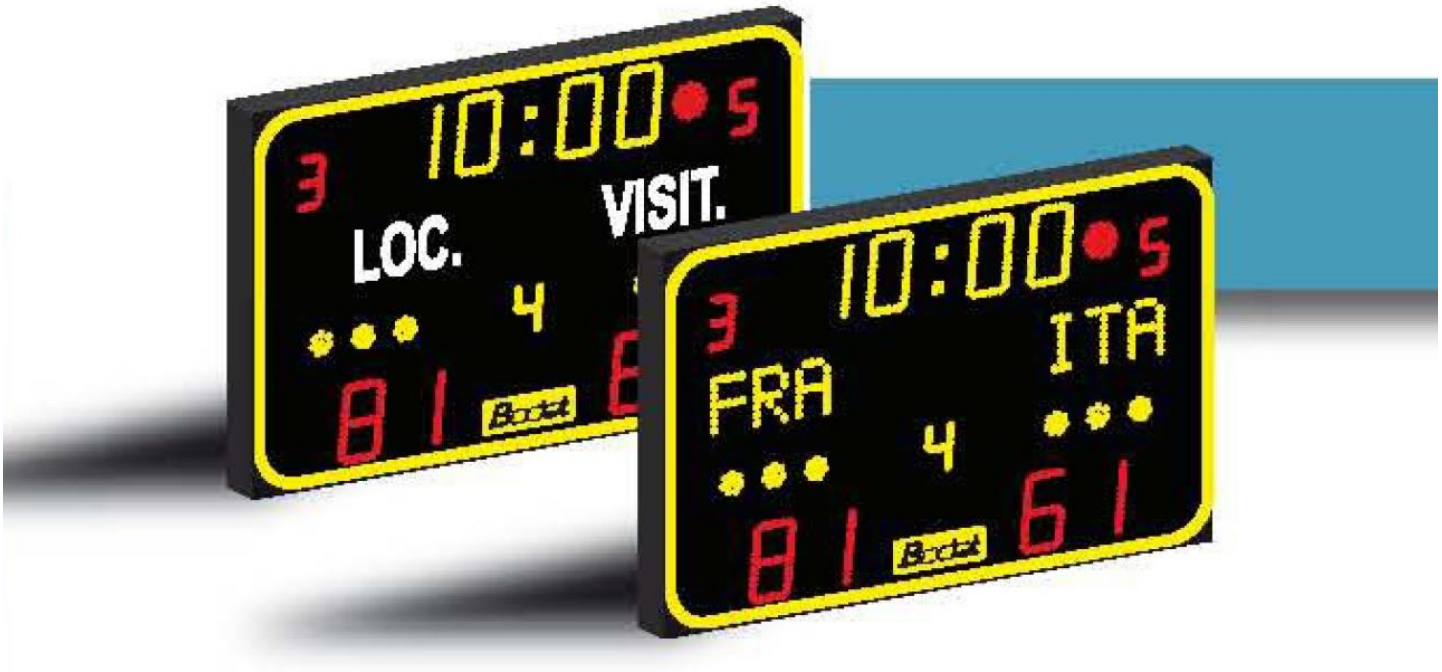
- Appuyer sur la touche **LOAD SHOT TIME** ou **LOAD TIME-OUT** jusqu'à ce que la respective valeur actuellement programmée clignote.
- Il est alors possible de la modifier à l'aide des touches **STOP** (+) et **START** (-).
- Sortir de la programmation en appuyant sur la touche **ON OFF**.

CODES ARTICLES

Art. 270-A **KIT24s-1A** version avec alimentation 230Vca.
Art. 270-B **KIT24s-1B** version avec alimentation 115Vca.
Art. 273 **DISPLAY 24s** tableau d'affichage supplémentaire.

Mode d’emploi du marquoir CSPT

(Bodet BT6000)



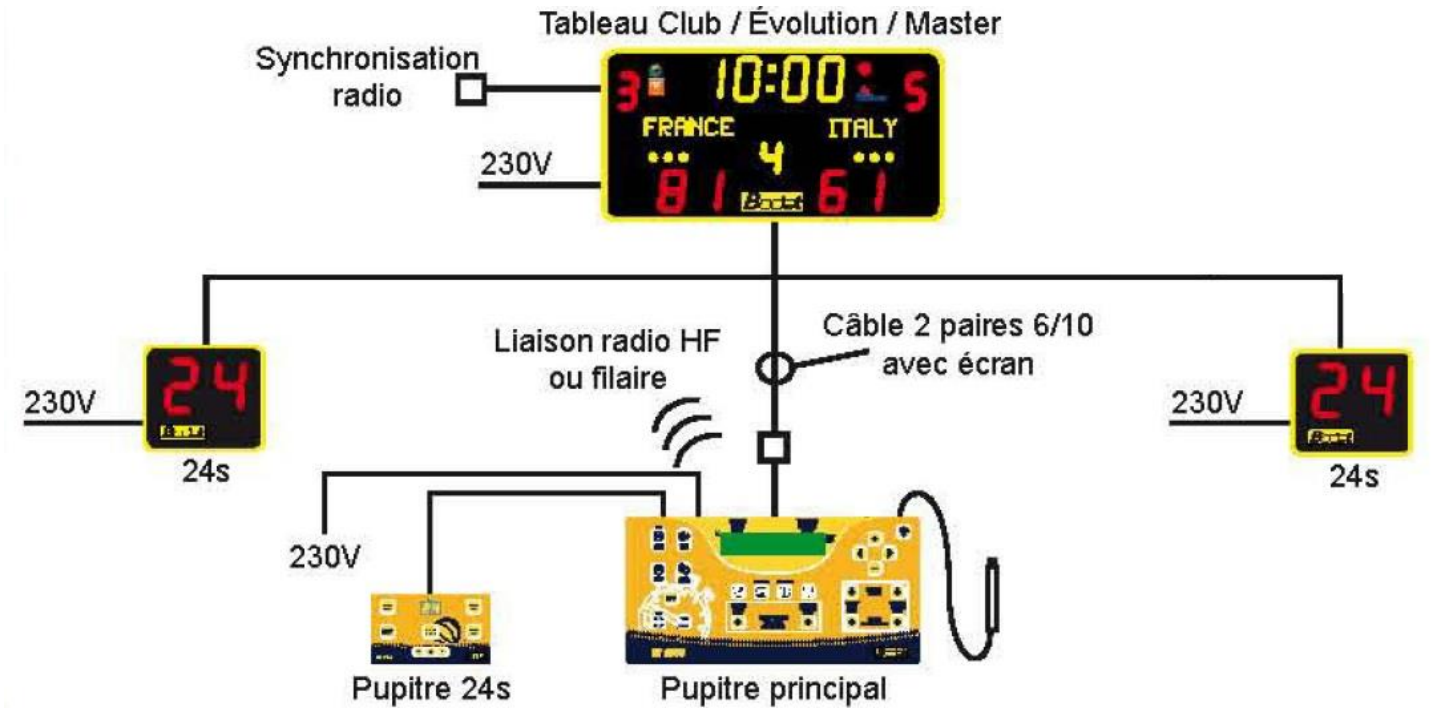
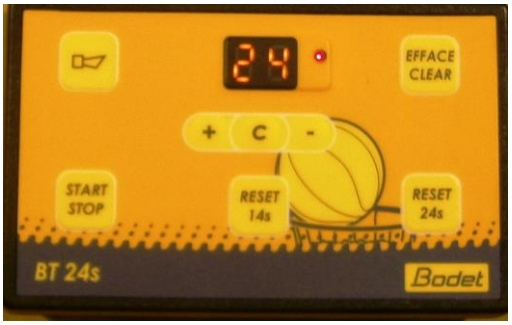


Tableau Club / Évolution / Master
Synchronisation radio
230V
10:00
FRANCE
ITALY
Liaison radio HF ou filaire
Câble 2 paires 6/10 avec écran
230V
24s
230V
24s
230V
Pupitre 24s
Pupitre principal

OFF
Time
New Match
LOCAUX HOME HEIM
VISITEURS VISITORS GAST
auto
RESET
Next Period
CORRECTION
POSS. SERVICE
Sel
Ok
ON
START
STOP
LOCAUX HOME HEIM
TEMPS MORTS TIME OUT AUSZEITEN
VISITEURS VISITORS GAST
FAUTES FOULS
LOCAUX HOME HEIM
VISITEURS VISITORS GAST
SCORE SPIELSTAND
BT 6000
Bodet


EFFACE CLEAR
START STOP
RESET 14s
RESET 24s
BT 24s
Bodet

Résumé du mode d'emploi du pupitre principal :

En principe, le marquoir fonctionne sur batterie, autonomie théorique de 8h.
Allumage du pupitre et affichage du marquoir :

1. Appui bref sur

2. Normalement affichage « **Autonomie OK** », pas besoin de branchement secteur. Si affichage « **Charger batterie** », brancher la prise sur le secteur.
3. Appui bref sur la touche

4. Choix du sport : chercher avec les flèches et puis appui sur

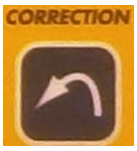
5. Appuyer une seconde fois sur

pour afficher le marquoir

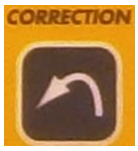
Démarrage et arrêt du temps de jeu : appui bref sur

ou

Ajouter du score :

Retirer du score : 

puis

puis 

Ajouter des fautes :

Ajouter des temps-morts :

Changement de temps de jeu (2 mi-temps de 15' au lieu de 25' par exemple) :

- Quand le pupitre est prêt au démarrage de votre sport (c'est-à-dire après le point 5 ci-dessus), appuyez sur

pendant 5 secondes
- Modifiez le temps de jeu avec les touches ou puis

Nouvelle période de jeu : touche

pendant 5 secondes

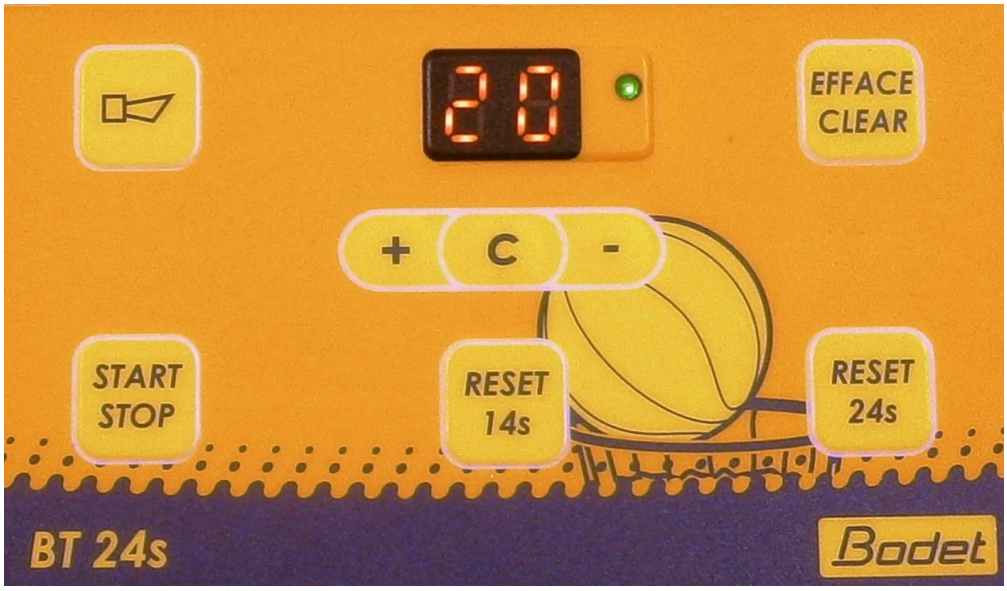
Affichage de l'heure : appui bref sur

et idem pour revenir au marquoir

Extinction du pupitre en fin d'utilisation ou pour remettre à zéro si vous êtes un peu « perdus » : appuyez 5 secondes sur

Après utilisation, remettre le marquoir en charge, il peut rester branché sans dommage sur le secteur

Résumé du mode d'emploi du pupitre 24s :



Arrêt & démarrage : appui sur

Remise à 24s :

Remise à 14s :

(n'agit que si le temps affiché est inférieur à 14s, dans le cas contraire, un « bip » retentit)

Effacer l'afficheur des 24s :

Actionner manuellement le buzzer :

Mode d'emploi complet :

Gamme BT6000
Club / Master / Evolution

Manuel utilisateur

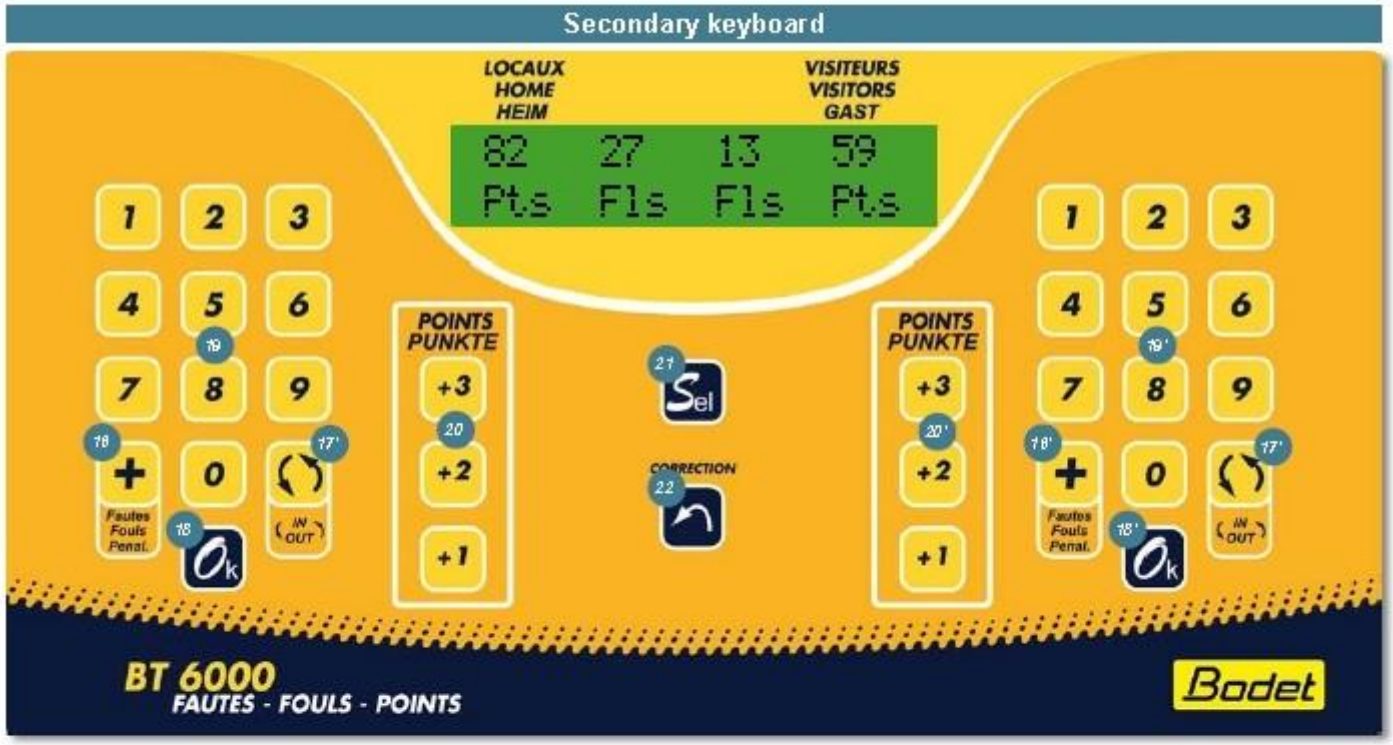
Bodet
N° Indigo 0 825 06 68 71
BP 1
49340 TRÉMENTINES FRANCE
Tél. 02 41 71 72 00
Fax 02 41 71 72 01
www.bodet.fr

Réf. 606140C

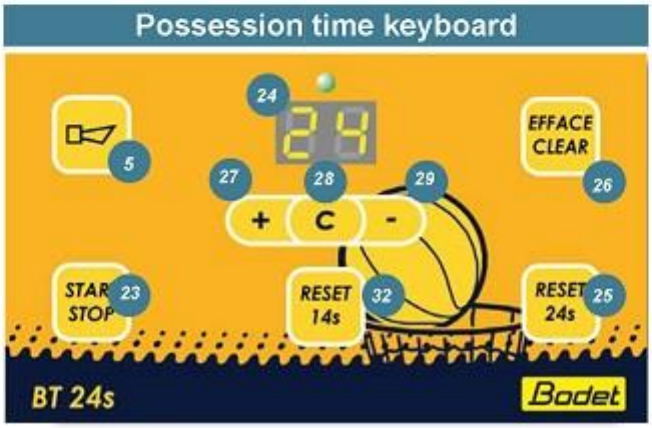
S'assurer à la réception que le produit n'a pas été endommagé durant le transport pour réserve au transporteur.

Main keyboard

Secondary keyboard



Possession time keyboard



(1) Affichage heure ou match.

(2) Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec. Re-saisir le type de match et valider.

(3) Reset chrono : rechargement des valeurs programmées en début de match sans RAZ scores / fautes si appui > 3 sec.

(4) Période suivante : un appui permet de passer à la période suivante. Le chronomètre doit être arrêté auparavant.

(5) Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.

(6) Permet de lancer le chronomètre.

(7) Permet d'arrêter le chronomètre.

(8) Accès au menu paramétrage > 3 sec.

(9) Mode correction : appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.

(10) Affectation possession de ballon (gauche ou droite). Un appui sur C (9) puis Possession (10) efface la possession.

(11) En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu vers mode match.

(12) et (12') Affectation temps mort « Locaux » ou « Visiteurs ». Arrêt automatique du TM en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.

(13) Touches de navigation dans les menus.

(14) et (14') Affectation d'une faute d'équipe « Locaux » ou « Visiteurs ».

(15) et (15') Score + 1 point par équipe « Locaux » et « Visiteurs ».

(30) Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.

(31) Témoin présence secteur.

(16) et (16') Affectation d'une faute personnelle « Locaux » et « Visiteurs ».

(17) et (17') Inactives pour le moment.

(18) et (18') Touche validation d'une faute, d'un score...

(19) et (19') Clavier numérique pour saisir le numéro du joueur ou pour saisir la durée du temps mort ou de la pénalité.

(20) et (20') Touche score 1, 2 ou 3 points pour équipe ou pour un joueur « Locaux » et « Visiteurs ».

(21) Touche statistique d'un joueur.

(22) Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.

(23) Lancement / Arrêt du temps de possession.

(24) Affichage du temps de possession avec témoin led Start/Stop.

(25) Reset à 24 sec du temps de possession (si appui RESET et que la valeur du chronomètre temps de jeu est inférieure à la valeur du temps de possession alors mise au noir des afficheurs).

(26) Effacement affichage temps de possession seulement si le temps de possession est arrêté (la visu (24) s'éteint également). Annulation du RESET 24 sec si appui < 2 sec après l'appui sur la touche RESET.

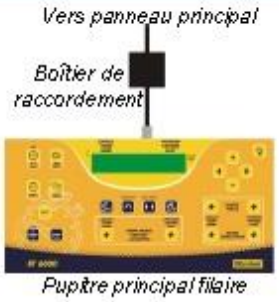
(27) (28) (29) Mode correction : un appui bref sur la touche C (28), la visu clignote. Appuyer sur la touche + (27) pour incrémenter le temps de possession de 1 sec et appuyer sur la touche - (29) pour décrémenter d'une seconde. Appuyer sur la touche C (28) pour revenir en mode normal. Correction jusqu'à 90 sec (1'30 pour les jeux de mi-temps).

1. Pupitre principal

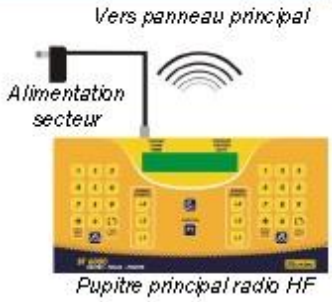
1.1 Démarrage du pupitre principal

1/ Appuyer sur la touche START (6) pour allumer le pupitre principal.

L'affichage de la visu indique la mise en route du pupitre.
Attendre quelques secondes le défilement des messages, un message d'accueil apparaît.
Le pupitre recherche la communication avec les tableaux dans la salle. Indication du niveau de réception radio et du nombre de panneaux en communication avec le pupitre.



Pupitre principal filaire



Pupitre principal radio HF

1.2 Arrêt du pupitre

1/ A la fin du match, appuyer sur la touche TIME (1) pendant 3 sec pour arrêter le pupitre.

La visu reste allumée pendant 1 minute puis s'éteint. Le tableau d'affichage indique l'heure et la température.

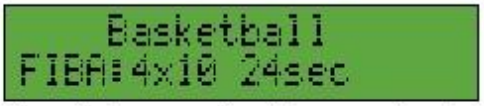
1.3 Choix du sport

Si tout est OK, affichage du dernier sport pratiqué.

1/ Sélection du sport avec les touches GAUCHE/DROITE (13).

2/ Validation du sport avec la touche OK (11).

3/ Sélection du type de réglement avec les touches GAUCHE/DROITE (13) ou SEL (8).



Après le choix du sport, il est proposé pour chaque sport plusieurs configurations de jeu «type de règlement» les plus utilisées. Chaque configuration possède des paramètres de jeu par défaut qui sont modifiables et enregistrables avec le programme paramètrage pour chaque sport. Le paramètrage «usine» est toujours récupérable.

4/ Validation du type de réglement avec la touche OK (11).

1.4 Noms des équipes (uniquement pour les panneaux BT6000 Master Alpha)

Si le tableau possède les noms des équipes paramétrables, le pupitre propose de changer le nom des équipes.

1/ 3 modes de saisie du nom de l'équipe existent, appuyer sur la touche SEL (8) pour passer d'un mode à l'autre.

Mode 1 : le pupitre propose LOC pour l'équipe Local et VIS pour l'équipe Visiteur. Non modifiable.
Mode 2 : le pupitre propose la saisie d'un nom d'équipe sur 1 seule ligne.
Mode 3 : le pupitre propose la saisie d'un nom d'équipe sur 2 lignes.

2/ Pour le mode 2 ou 3, choisir chaque lettre avec les FLÈCHES HAUT+/BAS- (13). Déplacement via les FLÈCHES GAUCHE/DROITE (13).

3/ Valider avec la touche OK (11).

On passe au paramétrage de l'équipe VISIT.

4/ La procédure est identique à la saisie du nom de l'équipe locale.

5/ Valider avec la touche OK (11).

Le pupitre est prêt pour lancer le match.

Nota : pour le mode 2 ou 3, le pupitre propose toujours la dernière saisie.

1.5 Chronomètre

1/ Pour démarrer le chronomètre, appui bref sur la touche START (6).

2/ Pour arrêter le chronomètre, appui bref sur la touche STOP (7).

Modification de la durée des périodes de jeu (possible avant le lancement d'un match)

Avant le démarrage d'un match, possible de modifier le temps de jeu sans rentrer dans le menu paramétrage sport :

1/ Appui sur la touche HAUT+/BAS- (13) pour ajouter/enlever une minute de temps de jeu.

Le tableau et le pupitre affichent la nouvelle valeur du chronomètre.

2/ Appui sur la touche START (6) pour lancer le match.

Rajouter/Enlever du temps de jeu au chronomètre principal

Le chronomètre doit être arrêté au préalable avec la touche STOP (7).

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur la touche HAUT+/BAS- (13) pour rajouter/enlever 1 seconde au temps de jeu. Appuyer sur la touche autant de fois que nécessaire.

3/ Si la valeur est bonne, appui sur la touche CORRECTION (9) pour sortir du menu correction.

Le tableau et le pupitre affichent la nouvelle valeur du chronomètre.

4/ Appui sur la touche START (6) pour relancer le chronomètre.

Rajouter des 1/10 secondes de jeu au chronomètre principal pendant la dernière minute

Le chronomètre doit être arrêté au préalable avec la touche STOP (7).

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur la touche HAUT+/BAS- (13) pour rajouter/enlever 1/10 seconde au temps de jeu. Appuyer sur la touche autant de fois que nécessaire.

3/ Si la valeur est bonne, appui sur la touche CORRECTION (9) pour sortir du menu correction.

Le tableau et le pupitre affichent la nouvelle valeur du chronomètre.

4/ Appui sur la touche START (6) pour relancer le chronomètre.

Rajouter du temps de jeu à la fin d'une période

Uniquement possible à la fin de la période dans les 30 sec avant l'affichage temps de repos

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur la touche HAUT+ (13) pour rajouter 1/10 seconde au temps de jeu. Appuyer sur la touche autant de fois que nécessaire. Un appui long sur la touche HAUT+ (13) pour rajouter 1 seconde au temps de jeu.

3/ Si la valeur est bonne, appui sur la touche CORRECTION (9) pour sortir du menu correction.

Le tableau et le pupitre affichent la nouvelle valeur du chronomètre.

4/ Appui sur la touche START (6) pour relancer le chronomètre.

1.6 Relancer un nouveau match

1/ Pour relancer un nouveau match, appuyer sur la touche NEW MATCH (2) pendant 3 secondes.

Le pupitre se met de nouveau dans le choix du type de réglement.

2/ Si OK, appuyer sur la touche OK (11).

Le nouveau match prendra en compte les derniers paramètres validés et réinitialisera le chronomètre, le score et les fautes (individuelles et équipes).

1.7 Reset

1/ Un appui sur la touche RESET (3), recharge le chronomètre à la valeur programmée sans modification des scores et des fautes (possible si le chronomètre est arrêté).

1.8 Revenir au menu choix du sport

1/ Appuyer sur la touche OK (11) pendant 3 secondes.

1.9 Paramétrage du sport

Le paramétrage pré-enregistré pour chaque sport peut être modifié. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Affichage du match prêt au démarrage.

1/ Pour modifier les paramètres du sport concerné, appuyer sur la touche SELECT (8) pendant 3 secondes.

Affichage des paramètres modifiables.

2/ Les paramètres sont différents pour chaque sport. Avec les touches HAUT+ et BAS- (13), modifier les valeurs de chaque paramètre.

3/ Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche DROITE (13).

4/ Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche GAUCHE (13).

5/ Pour que le pupitre se replace en position de démarrage d'un match avec les nouvelles valeurs des paramètres enregistrées appuyer sur la touche OK (11).

1.10 Paramétrage numéro de joueurs (uniquement BT6230 / BT6330)

1/ Appuyer sur la touche SELECT (8) pendant 3 secondes pour entrer dans le menu paramétrage du sport.

2/ Appuyer sur les touches GAUCHE/DROITE (13), pour arriver sur le premier paramètre numéro de joueur.

3/ Un numéro de joueur est demandé pour chaque joueur de l'équipe LOCAL : saisir le numéro via les touches FLÈCHES HAUT+/BAS- (13).

4/ Une fois que tous les numéros de joueurs sont saisis pour l'équipe LOCAL on passe au paramétrage de l'équipe VISITEUR sur le même principe.

5/ Une fois que toutes les saisies sont terminées, appui sur la touche OK (11).

Nota : les numéros de joueurs s'affichent sur le panneau dans l'ordre croissant même si la saisie est dans un ordre différent.

1.11 Klaxon

1/ Appui sur la touche KLAXON (5). La durée de l'appui = la durée de la sonnerie.

Possibilité d'arrêter le klaxon en appuyant sur la touche klaxon du pupitre principal ou poire klaxon.
Le klaxon automatique s'arrête par défaut au bout de 5 secondes en fin de période.
Lors d'un arrêt du chronomètre manuellement ou à la fin du temps de possession, le klaxon sonne pendant 3 sec.

1.12 Luminosité

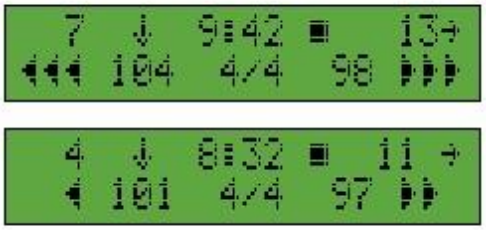
1/ Appui sur la touche LUMINOSITÉ (30) pendant 3 secondes.

Possibilité de régler la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession indépendamment.

2/ Appui sur les FLÈCHES GAUCHE ou DROITE (13) pour passer au réglage de la luminosité de l'afficheur temps de possession.

3/ Avec les touches HAUT+ et BAS- (13), modifier la valeur de la luminosité (1 à 5).

1.13 Correction



1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

La visu du pupitre clignote.

2/ Appui sur la touche correspondant à l'information à changer jusqu'à la valeur souhaitée. Touches possibles :

- NEXT PERIOD (4) : pour revenir à une période de jeu précédente.
- SCORE (15) et (15') : pour retirer des points aux scores des équipes.
- FAUTES (14) et (14') : pour retirer des fautes au cumul fautes des équipes.
- TEMPS MORTS (12) et (12') : pour retirer des attributions de temps morts aux équipes.
- FLÈCHE HAUT+ / BAS- (13) : pour l'ajout/retrait de temps de jeu : minute, seconde et 1/10 de seconde.

3/ Dès la correction terminée, appui sur la touche CORRECTION (9) pour revenir en mode normal.

Les nouvelles valeurs sont instantanément affichées sur le tableau d'affichage.

1.14 Scores (uniquement quand le pupitre secondaire n'est pas branché)

Ajouter des points

1/ Pour incrémenter les points de l'équipe Loc ou Visit, appui sur la touche SCORES (15) ou (15') correspondante.

Enlever des points

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur les touches SCORES (15) ou (15') correspondantes.

Affichage sur la visu du pupitre de la nouvelle information. Le tableau reste avec l'affichage avant correction.

3/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

Les nouveaux scores sont instantanément affichés sur le tableau d'affichage.

1.15 Temps morts

1/ Appui sur la touche TEMPS MORT (12) ou (12') correspondante.

Le temps mort s'arrête automatiquement en fin de décompte ou en appuyant sur la touche TEMPS MORT (12) ou (12') correspondante.

Enlever un temps mort déjà attribué à une équipe

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur la touche TEMPS MORT (12) ou (12') correspondante.

Affichage sur la visu du pupitre de la nouvelle information. Le tableau reste avec l'affichage avant correction.

3/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

Les témoins temps morts sont instantanément affichés sur le tableau d'affichage.

1.16 Faute/Pénalité (uniquement quand le pupitre secondaire n'est pas branché)

Le fonctionnement en mode Faute ou Pénalité dépend du sport utilisé.

1/ Pour incrémenter le nombre de fautes ou lancer une pénalité, appui sur la touche FAUTES (14) ou (14') correspondante.

Enlever des fautes/pénalités

1/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

2/ Appui sur la touche FAUTES (14) ou (14') correspondante.

Affichage sur la visu du pupitre de la nouvelle information. Le tableau reste avec l'affichage avant correction.

3/ Appui sur la touche CORRECTION (9).

Le nouveau cumul de fautes/pénalités est instantanément affiché sur le tableau d'affichage.

3. Pupitres et claviers annexes

3.1 Pupitre 24-35 secondes - Temps de possession

Il est utilisé avec les afficheurs BT6002 (Basket Ball ou Water Polo) ou BT6006 (Basket Ball).
Raccorder le pupitre 24-35 sec au pupitre principal avant le démarrage du pupitre principal. Il peut également fonctionner en autonome.
Les afficheurs temps de possession BT6006 indiquent le temps de jeu pour les autres sports si l'alimentation secteur est raccordée. Pour faire disparaître l'affichage du BT6006 pendant les matchs (autre que le Basket ball ou Water polo), supprimer l'alimentation secteur des BT6006. Chaque sonnerie de 24 secondes ou arrêt du chronomètre allume la lampe rouge des afficheurs temps de possession.

Fonctionnement normal de l'appareil des 24 secondes

Pupitre temps de possession

1/ Un appui sur la touche START / STOP (23) du pupitre temps de possession démarre le décompte du chronomètre du temps de possession. Un nouvel appui sur cette touche permet un arrêt de ce chronomètre.

2/ Un appui prolongé sur la touche RESET (25) du pupitre temps de possession provoque une mise au noir du panneau temps de possession et une mise au noir de la visu. Lors du relâchement, le chronomètre temps de possession reprend sa valeur initiale (ex : 24 sec en basket).

3/ Un appui sur la touche EFFACE (26) (la visu affiche - -) du pupitre temps de possession provoque une mise au noir du panneau temps de possession et une mise au noir de la visu. Un nouvel appui sur cette touche permet le ré-affichage de la valeur en cours de décompte, sans modification de l'état du chrono temps de possession.

L'affichage se fait sur le panneau temps de possession et sur la visu du pupitre temps de possession.

Violation du temps de possession

Lorsque que le temps de possession est écoulé (= 0) : déclenchement du signal sonore pendant une durée de 3 secondes et affichage du plot rouge sur le panneau.

Récupération du temps de possession

1/ Dans le cas d'une erreur de manipulation de l'opérateur du chronomètre temps de possession (appui accidentel sur la touche RESET (25) du pupitre du temps de possession), il est possible de récupérer l'ancien temps de possession par un appui sur la touche EFFACE (26) dans les 2 secondes suivant l'appui sur la touche RESET (25).

Modification du temps de possession en cours

1/ Arrêter le chronomètre temps de possession avec la touche START / STOP (23).

2/ Appuyer sur la touche CORRECTION (28) du pupitre temps de possession.

La visu du pupitre, la led du pupitre ainsi que le panneau se mettent à clignoter.

3/ Chaque appui sur la touche PLUS + (27) du pupitre temps de possession incrémente de 1 seconde le temps de possession en cours. Cette valeur ne peut pas dépasser la valeur du RESET (25) mémorisée (par défaut 24 sec).

4/ Chaque appui sur la touche MOINS - (29) du pupitre temps de possession décrémente de 1 seconde le temps de possession en cours.

5/ Appuyer de nouveau sur CORRECTION (28) pour revenir en mode normal.

Modification de la valeur du RESET mémorisée (par défaut 24 sec)

Pour modifier la valeur du RESET (temps de possession maxi), il faut :

1/ Arrêter le chronomètre temps de possession avec la touche START / STOP (23).

2/ Un appui prolongé de 3 sec sur la touche CORRECTION (28) du pupitre temps de possession.

La visu du pupitre de possession et le panneau 24 sec se mettent à clignoter. La led du pupitre et du panneau sont alors éteintes. La valeur affichée correspond à la valeur du RESET en cours.

3/ Chaque appui sur la touche PLUS + (27) du pupitre temps de possession incrémente de 1 sec la valeur du RESET (25) en cours. Cette valeur ne peut pas dépasser 99 sec.

4/ Chaque appui sur la touche MOINS - (29) du pupitre temps de possession décrémente de 1 sec valeur du RESET (25) en cours.

5/ Appuyer de nouveau sur CORRECTION (28) pour revenir en mode normal.

Attention : pas de conservation de ce paramètre après une coupure de courant.

Klaxon

1/Un appui sur la touche KLAXON (5) permet uniquement d'arrêter le klaxon lancé automatiquement en fin de possession. ***Cette touche ne permet pas de lancer de coup de klaxon.***

Réglage luminosité de l'afficheur 24 sec (voir §1.12)

3.2 Poire Start/Stop - Pupitre principal

1/ Un appui sur la poire START/STOP lance le chronomètre. Un nouvel appui sur la poire START/ STOP arrête le chronomètre.

3.3 Poire klaxon - Pupitre secondaire

1/ Permet d'activer le klaxon du tableau principal : durée appui touche = durée du klaxon; arrêt klaxon automatique.

3.4 Pupitre série

1/ La trame de l'affichage peut être envoyé sur un PC via une liaison série RS232.

Nota : une refonte du logiciel d'affichage vidéo est actuellement en cours de réalisation.

4. Généralités sur les tableaux de la gamme BT6000

Aucun remplacement ou aucune modification n'est nécessaire sur les panneaux pour passer du mode de communication HF en filaire et inversement. La reconnaissance se fait automatiquement.

L'utilisation des pupitres en version radio HF ou filaire est identique. Une antenne radio est intégrée dans le pupitre. Un pupitre peut commander un ou plusieurs panneaux.

Si le niveau d'autonomie du pupitre est insuffisant, un message d'alerte apparaît sur la visu.
Brancher l'alimentation bloc secteur au pupitre. Autonomie pleine charge > 10 heures. Durée de charge complète 8 heures. Laisser le pupitre en charge en dehors des matchs. Led verte fixe : pupitre alimentée, led verte clignotante : batterie chargée
Avant le démarrage du pupitre s'assurer que le tableau est alimenté en 230V (affichage de l'heure et de la température apparentes). Une alimentation externe 230V alimente le pupitre principal.
La batterie interne du pupitre principal ne supporte que la sauvegarde automatique des données en cas de coupure de courant. Le message « Sauvegarde en cours » apparaît sur le pupitre pendant 30 secondes.
Lorsque le pupitre secondaire est utilisé, celui-ci est alimenté par le pupitre principal. Procéder de même si le pupitre 24-35 secondes (Basket Ball et Water Polo) est utilisé, le relier au pupitre principal.

4.1 Affichage et réglage de l'heure et de la température

1/ Pour afficher l'heure et la température sur le tableau, appui bref sur touche TIME (1).

L'horloge est interne au tableau d'affichage, on peut donc laisser le tableau sous tension et l'heure affichée même si le pupitre est éteint. L'heure est sauvegardée pendant une coupure secteur. La température affichée est celle au niveau du panneau d'affichage. La sonde de température est extérieure au panneau. L'heure et la température s'affichent par alternance.

2/ Pour retourner au mode match, appuyer de nouveau sur la touche TIME (1).

Réglage de l'heure

1/ Appuyer sur la touche TIME (1) pour accéder au menu heure et température.

2/ Appuyer sur la touche CORRECTION (9).

Les minutes sur la visu du pupitre principal clignote.

3/ Modification de la valeur avec les touches FLÈCHES HAUT+/BAS- (13).

4/ Aller sur les heures avec les touches FLÈCHES GAUCHE/DROITE (13), modification de la valeur avec les touches FLÈCHES HAUT+/BAS- (13).

5/ Appuyer de nouveau sur la touche CORRECTION (9) : pour sortir du menu heure. L'horloge démarre à 00 sec.

Un décalage de quelques degrés par rapport à la température mesurée peut-être ajouté par un technicien BODET.

4.2 Sauvegarde des informations

Version radio HF ou filaire : en cas de coupure secteur sur le tableau, le pupitre principal garde en mémoire toutes les informations, l'affichage du tableau devient noir. Au retour secteur le tableau réaffiche les informations mise à jour du pupitre.

4.3 Conseils d'utilisation

Débuter les matchs avec un pupitre bien chargé.
Débrancher le pupitre, puis le ranger dans la sacoche de rangement. Passage automatique de l'affichage tableau en mode heure et température.

BT6025 / BT6125 / BT6225 / BT6325 Evolution

BT6120 Club

BT6030 / BT6130 / BT6230 / BT6330 / BT6630 Master

BT6020 Club

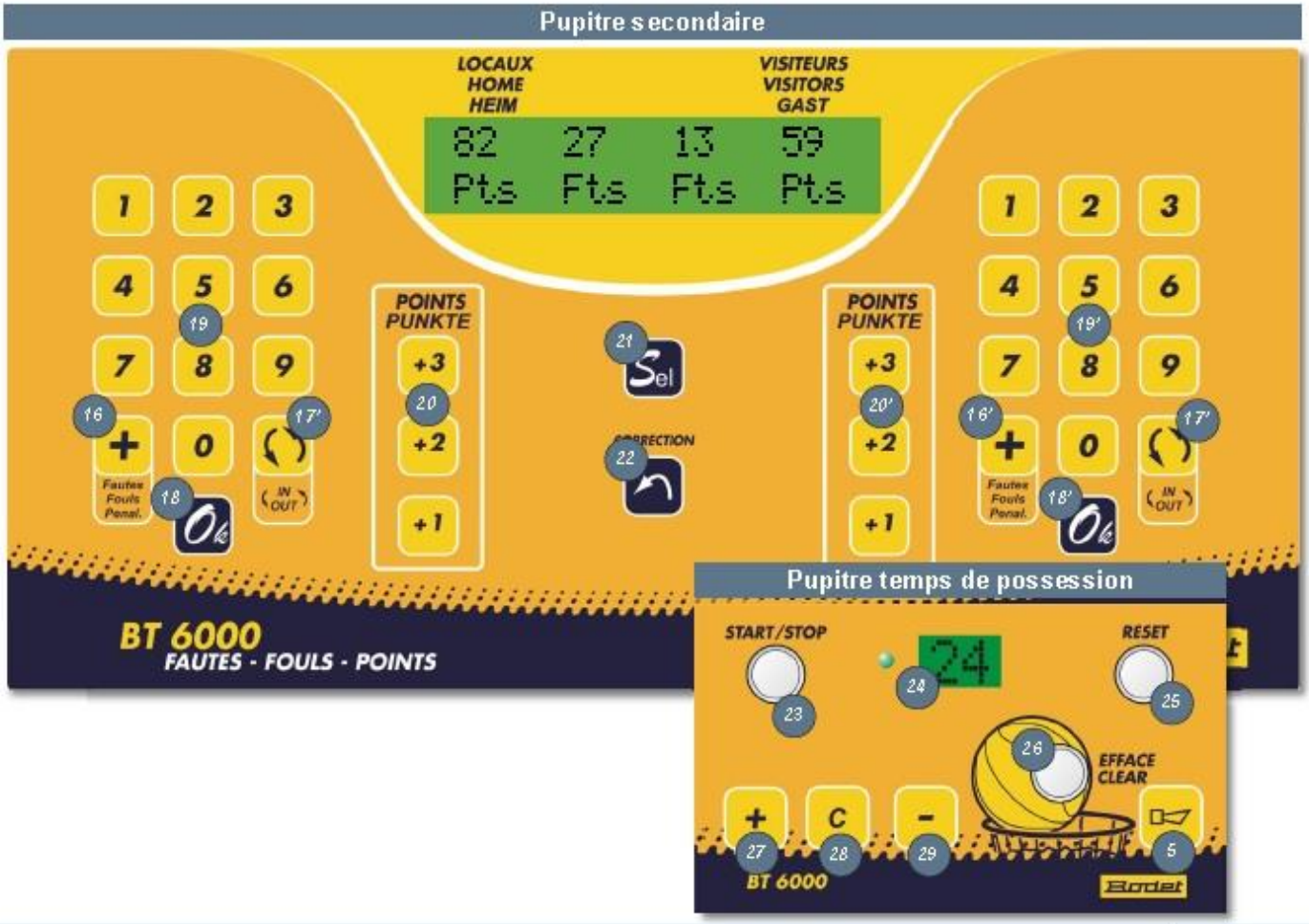
BT6002

BT6006

Désignation	Indice
Chronomètre minutes-secondes (affichage 1/10 de seconde pour la dernière minute de jeu). Décomptage du temps de repos entre les périodes de jeu.	A
Témoin arrêt chronomètre. S'allume quand le chronomètre est arrêté et pendant les temps de repos.	B
Numéro de la période en cours (E pour prolongation).	C
Scores de 0 à 999 LOC/VISIT.	D et D'
Cumul fautes équipes LOC/VISIT. Remise à zéro du cumul des fautes équipes à la fin de chaque période.	E et E'
3 témoins temps morts LOC/VISIT (clignote quand décompte en cours). Effacement des témoins temps morts à la fin de chaque période.	F et F'
Flèche possession de ballon LOC/VISIT.	G et G'
Noms des équipes paramétrables.	H et H'
Dernière faute personelle LOC/VISIT (n° de joueur /nombre de fautes).	I et I'
Décompte du temps mort LOC/VISIT.	J et J'
Fautes personnelles LOC/VISIT avec numéro de joueurs paramétrables.	K et K'
Fautes personnelles LOC/VISIT avec numéro de joueurs sérigraphiés non modifiable.	L et L'
Décompte du temps mort ou dernière faute personelle avec témoin de l'équipe concernée	M
Décompte temps de possession. Affichage du dixième de seconde du temps de possession pendant la dernière seconde (le segment en bas à gauche indique le mode dixième de seconde).	N
Témoin arrêt du chronomètre.	O
Nombre de points par joueur.	P et P'

Pupitre principal

Désignation	Indice
Affichage heure ou match si appui bref.	1
Lancement d'un nouveau match si appui > 3 sec.	2
Reset chronomètre : rechargement des valeurs programmées pour début de match (chronomètre arrêté) sans remise à 0 des scores et fautes.	3
Période suivante : un appui permet de passer à la période suivante (une période étant soit un temps de jeu, un temps de repos ou temps d'avant match).	4
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Permet de lancer le chronomètre.	6
Permet d'arrêter le chronomètre.	7
Accès au menu paramétrage.	8
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	9
Affectation possession de ballon (gauche, droite ou aucun).	10
En mode match : relance nouveau match si appui prolongé > 3 sec. Menu paramétrage : validation des paramètres et sortie du menu. vers mode match.	11
Affectation temps mort LOC/MSIT. Arrêt automatique du temps mort en fin de décompte ou par appui sur la touche concernée.	12 et 12'
Touches de navigation dans les menus. Au démarrage d'un sport : appui bref sur les touches + et - pour modifier le temps de jeu en minutes.	13
Affectation d'une faute d'équipe LOC/MSIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	14 et 14'
Score + 1 point par équipe LOC/MSIT (touches inactives quand un pupitre secondaire est branché).	15 et 15'
Réglage de la luminosité des panneaux et des afficheurs temps de possession.	30



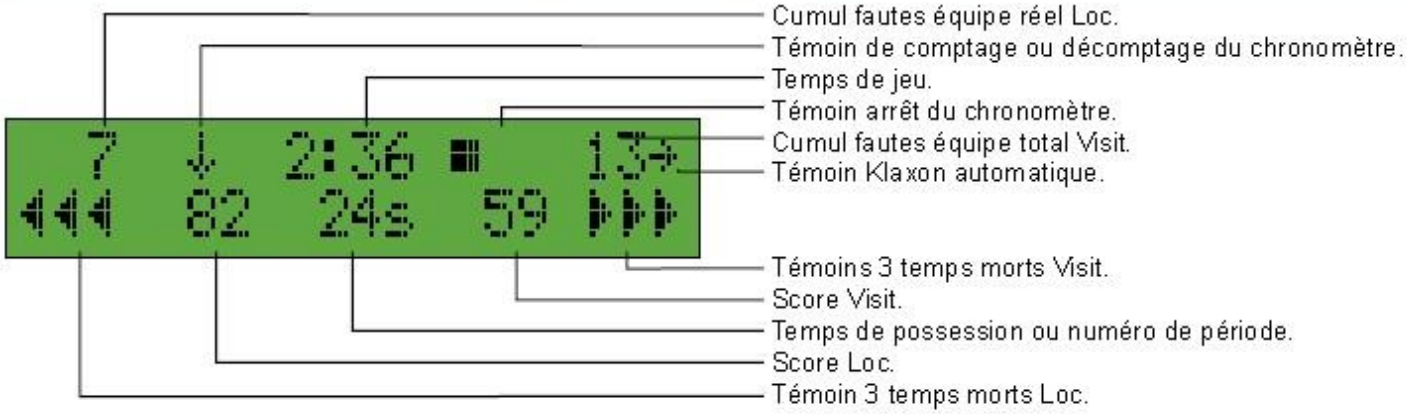
Désignation	Indice
Activation ou arrêt klaxon immédiat. Durée appui = durée sonnerie du klaxon.	5
Affectation d'une faute personnelle Loc/Visit.	16 et 16'
Inutilisé.	17 et 17'
Touche validation d'une faute.	18 et 18'
Clavier numérique pour saisir le numéro du joueur.	19 et 19'
Touche score 1, 2 ou 3 points pour l'équipe ou pour un joueur Loc/Visit.	20 et 20'
Touche statistique d'un joueur.	21
Mode correction : un appui bref sur la touche, la visu clignote. Après avoir réalisé les corrections, appuyer sur la touche pour revenir en mode normal.	22
Lancement/Arrêt du temps de possession.	23
Affichage du temps de possession avec témoin led Start/Stop.	24
Reset à 24 sec du temps de possession.	25
Effacement de l'affichage du temps de possession (seulement si le temps de possession est arrêté).	26
Un appui sur la touche incrémente le temps de possession de 1 sec en mode correction	27
Mode correction du temps de possession : un appui bref sur la touche et la visu clignote. Faire la correction avec les touches (27) et (28) puis re-appuyer sur la touche pour revenir en mode normal. Correction jusqu'à 90 sec (1'30 pour les jeux de mi-temps).	28
Un appui sur la touche décrémente le temps de possession de 1 sec en mode correction	29

Le pupitre secondaire est utilisé uniquement avec les panneaux BT6125, BT6225, BT6325, BT6130, BT6230 et BT6330. Les touches scores (15) et (15') et les touches fautes (14) et (14') du pupitre principal sont alors inactives.

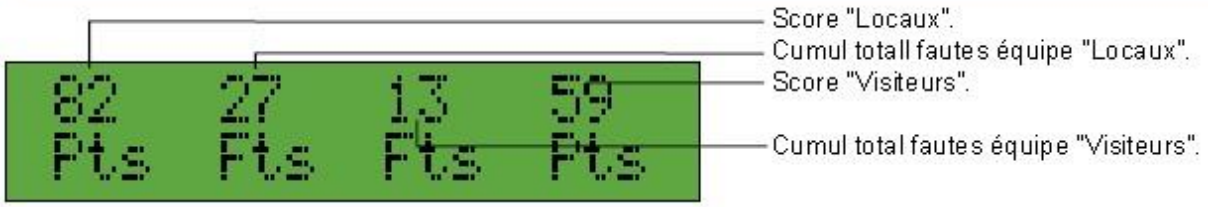
Type de sport	Désignation
Basketball FIBA 4x10 24sec	Jeu en 4 périodes de 10 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 5 par période - 3 temps morts de 1 minute par période - 1 temps mort par prolongation - Temps repos à 0 - Prolongation 5 minutes - Matchs internationaux - Nationaux Pro A - Pro B - National 1, 2, 3.
Basketball 2x20 24sec	Jeu en 2 périodes de 20 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 8 par période - 2 temps morts période n°1 et 3 temps morts période n°2 - Temps de repos à 0 - Matchs régionaux.
Basketball 2x16 24sec	Jeu en 2 périodes de 16 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 5 par période - 2 Temps morts - Temps de repos à 0 - Matchs jeunes.
Basketball 4x 6 24sec	Jeu en 4 périodes de 6 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 5 par période - 3 Temps morts - Temps de repos à 0 - Matchs jeunes.
Basketball 2x 2 + 6x 4	2 période de 2 minutes avant le match - Jeu en 4 périodes de 6 minutes - Temps de possession 24 sec. - Cumuls fautes équipe 5 par période - 3 Temps morts - Temps de repos à 0 - Matchs jeunes.

Tous ces paramètres sont modifiables avec le programme paramètrable pour chaque type de configuration.

Visu du pupitre principal



Visu du pupitre secondaire



Entre les périodes de jeu

- Remise à zéro du cumul des fautes équipes.
- Effacement des témoins temps morts.
- Décomptage du temps de repos si programmé (affichage à la place du chronomètre). Le plot témoin arrêt chronomètre est actif.

Nota : les temps de repos peuvent être stoppés pendant le décompte en appuyant sur "Start/Stop" et les temps morts sur la touche "Temps morts" correspondante. En fin de décompte de ces temps, le chronomètre de jeu ne démarre pas automatiquement. Démarrage avec appui touche "Start/Stop".

Menu paramétrage du sport

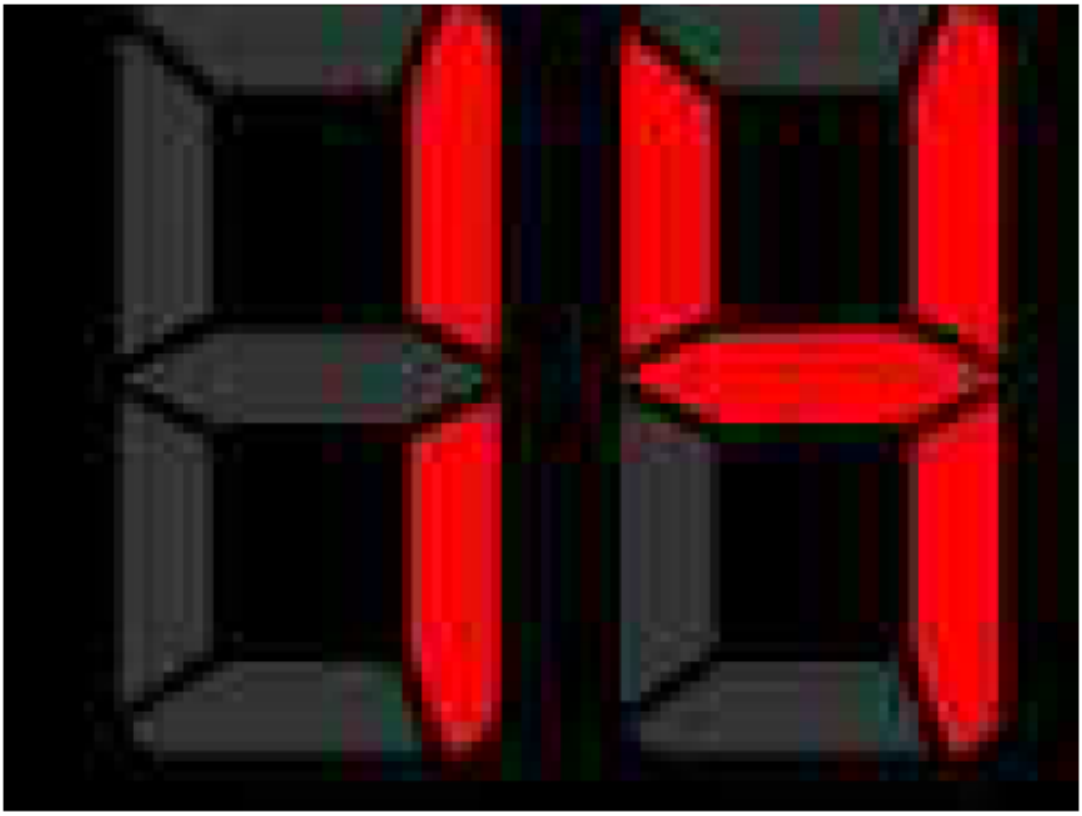
La configuration da base pré-enregistrée pour chaque sport peut être modifiée. Sélectionner et valider un sport et un type de règlement. Pour entrer dans le menu paramétrage du sport appuyer sur la TOUCHE SELECT (8) pendant 3 sec :

- Avec les touches HAUT+ et BAS- (13) modifier les valeurs de chaque paramètre.
- Pour passer au paramètre suivant, appuyer sur la touche FLÈCHE DROITE (13).
- Pour revenir au paramètre précédent, appuyer sur la touche FLÈCHE GAUCHE (13).
- Appuyer sur la touche OK (11).

Type 1	Type 2	Type 3	Type 4	Paramètres	Description
Tps possession duree = 24 sec	24 sec	24 sec	24 sec	1 à 99 secondes	Durée du temps de possession du ballon 24 sec.
Fin posses- stop chrono = Non	Non	Non	Non	Oui ou Non	Le décompte à 0 du temps de possession arrête ou non le chronomètre principal.
Tps possession en 1/10 = Non	Non	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, la dernière seconde du temps de possession s'affiche sur le panneau 24s.
Duree avant match = 0 min	0 min	0 min	0 min	0 à 90 minutes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le tableau va décompter la durée programmée dès validation du sport. Appui "Start" pour lancer ce décompte.
Klaxon avant match = 0 min	0 min	0 min	0 min	0 à 90 minutes	Permet de signaler par un coup de klaxon bref le démarrage prochain du match. Si = 0, pas de klaxon.
Nb periodes /match = 4	2	2	4	1 à 9 périodes	Sélection d'un match en 1 à 9 périodes.
Duree periode match = 10 min	20 min	16 min	6 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Duree tps repos auto = 0 min	0 min	0 min	0 min	0 à 90 minutes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le tableau va décompter automatiquement la durée programmée à la fin de la période.
Klaxon avant fin repos = 0 sec	0 sec	0 sec	0 sec	0 à 50 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref, le démarrage prochain du match.
Duree repos mi -match = 0 min	0 min	0 min	0 min	0 à 90 minutes	Programmer la durée si différente de 15 minutes. Si = 0, pas de repos automatique.
Prolongation duree = 5 min	5 min	5 min	5 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de la prolongation du match si égalité de points. Une prolongation de 5 minutes renouvelable si égalité.
Cumul max fautes equipe = 5	0	0	0	1 à 9	Choix du nombre maxi. de fautes cumulées par équipe.
Nombre fautes perso = 5	5	5	5	1 à 6	Choix limitation de 1 à 6 fautes personnelles avant exclusion.
Temps mort duree = 60 sec	60 sec	60 sec	60 sec	1 à 99 secondes	Choix durée des temps morts.
Klaxon auto fin TM = Non	Non	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, le klaxon sonnera automatiquement à chaque fin de temps mort.
Klaxon avant fin TM = 10 sec	10 sec	10 sec	10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref avant la fin du temps mort.
Numero du Joueur LOC 4 = 4	4	4	4	1 à 99	Saisie du numéro du joueur 4 local.
Numero du Joueur VIS 15 = 15	15	15	15	1 à 99	Saisie du numéro du joueur 15 visiteur.
Gestion point par Joueur = Non	Non	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, la fonction point par joueur est active. Si NON, la fonction point par joueur est désactivée.
Duree activation klaxon = 5 sec	5 sec	5 sec	5 sec	0 à 5 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.
Maintient result pendant = 30sec	30 sec	30 sec	30 sec	10 à 60 secondes par pas de 10 sec	Permet de conserver l'affichage de la dernière période pendant un temps programmable si le temps de repos automatique n'est pas programmé.
Rappel parametre usine = Non	Non	Non	Non	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

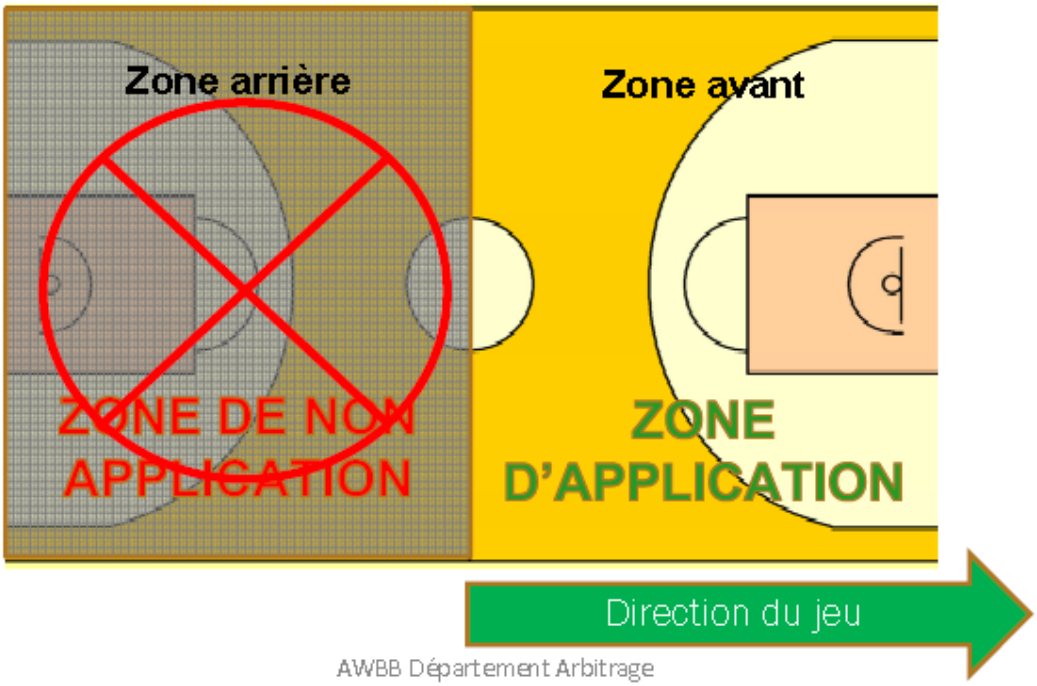
Type 5 (mini-basket)	Paramètres	Description
Nb periode avant match : 2	1 à 9 périodes	Choix du nombre de période d'avant match.
Duree avant match : 2 min	0 à 90 minutes	Choix de la durée de chaque période d'avant match.
Nb periodes /match : 4	2 ou 4 périodes	Sélection du match en 2 ou 4 périodes.
Duree periode match : 6 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de chaque période de jeu.
Duree trs repos auto : 0 min	0 à 90 minutes	Si = 0, pas de décompte automatique. Si > 0, le tableau va décompter automatiquement la durée programmée à la fin de la période.
Klaxon avant fin repos : 0 sec	0 à 50 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref, le démarrage prochain du match.
Duree repos mi -match : 0 min	0 à 90 minutes	Programmer la durée si différente de 15 minutes. Si = 0, pas de repos automatique.
Prolongation duree : 5 min	1 à 50 minutes	Choix de la durée de la prolongation du match si égalité de points. Une prolongation de 5 minutes renouvelable si égalité.
Cumul max fautes equipe : 8	1 à 9	Choix du nombre maxi. de fautes cumulées par équipe.
Nombre fautes perso : 5	1 à 6	Choix limitation de 1 à 6 fautes personnelles avant exclusion.
Temps mort duree : 60 sec	1 à 99 secondes	Choix durée des temps morts.
Klaxon auto fin TM : Non	Oui ou Non	Si OUI, le klaxon sonnera automatiquement à chaque fin de temps mort.
Klaxon avant fin TM : 10 sec	0 à 99 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de signaler par un coup de klaxon bref avant la fin du temps mort.
Duree activation klaxon : 5 sec	0 à 5 secondes	Si = 0, pas de klaxon automatique. Si > 0, permet de limiter la durée de sonnerie du klaxon pour réduire le niveau sonore dans la salle.
Maintient result pendant : 30sec	10 à 60 secondes par pas de 10 sec	Permet de conserver l'affichage de la dernière période pendant un temps programmable si le temps de repos automatique n'est pas programmé.
Rappel parametre usine : Non	Oui ou Non	Si OUI, recharge les valeurs des paramètres tels qu'elles sont fournies à la mise en service du tableau d'affichage.

La règle des 24/14 secondes



La règle des 24/14 secondes

La règle des 24/14 secondes sera d'application dès le début de la **saison 2013/2014**.
Les modifications ne concernent que certaines situations de rentrée latérale **DANS LA ZONE AVANT**.



Violation (pieds)

Faute personnelle

Avec rentrée latérale en zone avant pour l'équipe qui contrôlait le ballon

S'il reste 14 secondes ou plus...

l'équipe fera la rentrée latérale avec le temps restant de possession

S'il reste 13 secondes ou moins...

l'équipe fera la rentrée latérale avec 14 secondes de possession

La règle est aussi d'application ...
quand la rentrée en zone avant est conséquence
d'une situation valable...

motivée par l'équipe qui ne contrôle pas le ballon

(exemple : blessure d'un joueur de l'équipe défenseur)

dont aucune équipe n'est responsable

(exemple : panne du courant électrique)

La règle des 24/14 secondes est aussi d'application
si pendant les 2 dernières minutes du 4ème quart
ou d'une prolongation,

le coach de l'équipe qui demande un TM et effectue la zone avant.

Pour éviter les erreurs :

- Se concentrer sur l'endroit où la rentrée doit s'effectuer, et non pas sur l'endroit où la faute ou la violation ont été commises ;
- Rappeler à l'officiel des 24 secondes qu'il doit attendre à connaitre l'endroit où la remise sera effectuée avant de manipuler l'appareil.

Exemple
B6 marque un panier de 2 points.
A6 effectue la rentrée
A8 dribble en zone arrière quand B8 commet une faute personnelle sur A8,
3ème d'équipe = pas de LF

Le chrono indique 0:23 secondes pour la fin du 4ème quart
il reste 20 secondes de possession.
Le coach A demande TM et la rentrée s'effectue en zone avant

L'équipe A aura à sa disposition 20 secondes.

Exemple
A6 dribble en sa zone avant,
B6 dévie le ballon vers la zone arrière de l'équipe A.
A7 récupère le ballon et part en dribble ; il effectue une passe
B7, placé en zone arrière de l'équipe A contre le ballon avec le pied.

L'arbitre siffle VIOLATION

Le chrono indique 0:23 secondes pour la fin du 4ème quart
il reste 10 secondes de possession.
Le coach A demande TM => rentrée latérale en zone avant.
L'équipe A aura à sa disposition 14 secondes.

La règle des 24/14 secondes **n'est pas d'application**
quand la rentrée en zone avant est conséquence de l'application :

du principe d'alternance

exemple: après une double faute

La sortie est effectuée par la même équipe qui contrôlait le ballon

de l'annulation des fautes équivalentes

exemple: Une FT contre le coach A suivie d'une faute technique contre le coach B sont signalées quand il reste 5 secondes de possession pour l'équipe A en zone avant.

Rentrée latérale pour A avec 5 secondes de possession.

Art. 50 L'opérateur des 24 secondes : fonctions

L'opérateur du chronomètre des vingt-quatre (24) secondes doit disposer d'un chronomètre des 24 secondes et le faire fonctionner de manière suivante :

50.1 **Il doit être déclenché ou remis en marche chaque fois que :**

- Une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu,
- lors d'une remise en jeu, le ballon **touche** ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu.

Le simple fait de toucher le ballon par un adversaire ne fait pas démarrer une nouvelle période de vingt-quatre (24) secondes si la même équipe conserve le contrôle du ballon.

50.2 Chaque fois qu'un arbitre siffle à la suite de :

- une faute ou violation (mais pas pour un ballon sorti des limites du terrain),
- un arrêt du jeu à cause d'une action n'ayant aucun rapport avec l'équipe qui contrôle le ballon,
- un arrêt du jeu à cause d'une action n'ayant aucun rapport avec l'une ou l'autre équipe sauf si les adversaires sont désavantagés,

le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes doit être :

1. **arrêté et remis à vingt-quatre (24) secondes,** sans affichage apparent, dès que :
   - Le ballon pénètre légalement dans le panier,
   - Le ballon touche le panier de l'adversaire (sauf s'il reste coincé entre le panier et le panneau),
   - L'équipe bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière
   - L'équipe bénéficie de lancer(s) franc(s)
   - Une infraction aux règles a été commise par l'équipe qui contrôle le ballon.

2. **arrêté mais pas remis** à vingt-quatre (24) secondes lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que quatorze (14) secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

3. **arrêté et remis à quatorze (14) secondes** lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que treize (13) secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

50.3 Il doit être **arrêté mais pas remis à vingt-quatre** (24) secondes lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant de :

- une sortie du ballon hors des limites du terrain,
- une blessure d'un joueur de la sa propre équipe,
- une situation d'entre-deux,
- une double faute,
- une annulation de sanctions égales contre les deux équipes.

50.4 Il doit être **éteint,** après que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté dans n'importe quelle période et que :

- il y a un nouveau contrôle du ballon pour l'une ou l'autre des équipes et qu'il reste moins de vingt-quatre (24) sur le chronomètre de jeu
- le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes doit être remis à 14 secondes en zone avant alors que le chronomètre de jeu indique moins de 14 secondes.

Le signal sonore de le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes n'arrête ni le chronomètre de jeu ni le jeu et ne rend pas le ballon mort à moins que l'équipe en attaque contrôle encore le ballon.